

## Game Producer (m/w)

Im BIS anzeigen



### Haupttätigkeiten

Game Producer (m/w) entwickeln digitale Spiele wie Videospiele für verschiedene Geräte wie PCs, Spielkonsolen, Smartphones oder Spielautomaten. Das Aufgabengebiet kann in vier wesentliche Bereiche unterteilt werden, die teilweise verschiedene Ausbildungen und Kompetenzen erfordern: Game Konzeption, Game Art, Game-Programmierung und Game Testing.

Game Design ist die Entwicklung eines Konzepts für digitale Spiele, z. B. für den Schwierigkeitsgrad und das Layout. Es wird der Inhalt, das Ziel des Spiels und die Spielererfahrung festgelegt.

Game Art ist die visuelle Gestaltung eines Spiels. Dabei werden mit verschiedenen Grafikprogrammen 2D- und 3D-Modelle von Spielecharakteren, Umgebungen und Objekten erstellt.

Game-Programmierung erfolgt mithilfe von Programmiersprachen wie C++, C# oder JavaScript. Damit wird das Konzept und das Design umgesetzt und verschiedenste Funktionen ermöglicht.

Game Testing ist die abschließende Überprüfung von Bugs in der Ausführung, um eine fehlerfreie Spielerfahrung zu erreichen.

Alle vier Bereiche sind für die Entwicklung eines digitalen Spiels wichtig und stehen im Entwicklungsprozess in regem Austausch miteinander.

### Einkommen

Game Producers (m) verdienen ab 2.740 bis 3.180 Euro brutto pro Monat.

Je nach Qualifikationsniveau kann das Einstiegsgehalt auch höher ausfallen:

- Beruf mit Kurz- oder Spezialausbildung: 2.740 bis 3.180 Euro brutto
- Beruf mit höherer beruflicher Schul- und Fachausbildung: 2.740 bis 3.180 Euro brutto
- Akademischer Beruf: 2.950 bis 3.180 Euro brutto

### Beschäftigungsmöglichkeiten

Game Producer (m/w) arbeiten in Unternehmen für Videospiel- und Softwareentwicklung, von kleinen unabhängigen Indie-Studios bis zu großen Spielefirmen, oder auch selbstständig. Auch in Unternehmen der Casino- und Glücksspielbranche finden sie Beschäftigung.

### Aktuelle Stellenangebote

.... in der online-Stellenvermittlung des AMS (eJob-Room): **1**  zum AMS-eJob-Room

### In Inseraten gefragte berufliche Kompetenzen

- 3D Computergrafik und -animation
- C#
- C++
- Debugging
- Englisch
- Game Engines
- Game Quality Assurance
- Game-Design
- Game-Programmierung
- JavaScript
- Level-Design
- Scrum
- Storytelling
- UI-Entwicklung

## Weitere berufliche Kompetenzen

### Berufliche Basiskompetenzen

- Game Engines
- Game-Design
- Programmiersprachen-Kenntnisse
- Softwareentwicklungskenntnisse

### Fachliche berufliche Kompetenzen

- Artificial Intelligence
  - AI-Anwendungsbereiche (z. B. Verwendung von AI im Medienbereich)
- Audio-, Video- und Theater-Produktionskenntnisse
  - Tontechnik (z. B. Sound-Design)
- Betriebssystemkenntnisse
  - Betriebssysteme (z. B. LINUX, macOS, Windows, Android, Apple iOS)
- Datensicherheitskenntnisse
  - Cyber Security
  - IT-Sicherheitsstandards
- Didaktikkenntnisse
  - E-Learning (z. B. Autorentools, Learning Management Systeme)
  - Lerntheorien (z. B. Gamification)
- Fremdsprachenkenntnisse
  - Englisch
- Grafik-, Web-Design- und Bildbearbeitungssoftware-Kenntnisse
  - Grafik-Software (z. B. Autodesk 3ds Max, Autodesk Maya, Blender)
- Grafikenkenntnisse
  - 3D Computergrafik und -animation (z. B. CGI, Rendering, 3D-Design, Entwicklung von Computeranimationen, Character Painting)
- IT-Projektmanagement- und Consultingkenntnisse
  - IT-Projektmanagement (z. B. Planung von Sprints, Agile Softwareentwicklung, Scrum, JIRA)
- Multimediakenntnisse
  - Game-Development (z. B. Game Engines, Unity, Unreal Engine, CryEngine, Game-Lokalisierung, Game-Design, Gameplay, Game-Programmierung, Level-Design)
  - Cross Reality (z. B. Virtual Reality, Augmented Reality, Mixed Reality)
  - Webdesign (z. B. UX-Design, User Story Mapping)
- Programmiersprachen-Kenntnisse
  - Objektorientierte Programmiersprachen (z. B. Java, C#)
  - Compiler Programmiersprachen (z. B. C++)
  - Auszeichnungssprachen (z. B. HTML5, CSS)
  - Script-Sprachen (z. B. TypeScript, JavaScript)
  - Interpreter Programmiersprachen (z. B. Python)
- Softwareentwicklungskenntnisse
  - UI-Entwicklung (z. B. GUI)
  - Softwareprogrammierung (z. B. Debugging, Code-Konsolidierung, Code-Dokumentation, Prototyping)
  - Softwaretests (z. B. Durchführung von Performancetests, Integrationstest)
  - Softwareentwicklungsmethoden (z. B. Softwarearchitektur, Multi-threading)
  - Softwaredesign (z. B. Software Design Patterns)
  - Softwareplanung (z. B. Systems Engineering)
  - Software Change Management (z. B. Git)

### Überfachliche berufliche Kompetenzen

- Analytische Fähigkeiten
- Ästhetisches Gefühl
- Design Thinking
- IT-Affinität
- Kreativität
- Problemlösungsfähigkeit
- Teamfähigkeit

### Digitale Kompetenzen nach DigComp

1 Grundlegend		2 Selbstständig		3 Fortgeschritten		4 Hoch spezialisiert	
<b>Beschreibung:</b> Da Game Producer (m/w) für die Entwicklung eines digitalen Mediums verantwortlich sind, sind sie hochspezialisierte Expertinnen und Experten für alle Bereiche der Digitalisierung. Sie sind in der Lage, komplexe Software und Spiele-Engines zu nutzen und zu programmieren. Darüber hinaus beherrschen sie verschiedene Programmiersprachen und sind dazu in der Lage komplizierte technische Probleme zu lösen. Sie nutzen unterschiedliche Grafikprogramme, um 2D- und 3D-Modelle, Animationen und visuelle Effekte zu erstellen.							

### Detailinfos zu den digitalen Kompetenzen

Kompetenzbereich	Kompetenzstufe(n) von ... bis ...								Beschreibung
0 - Grundlagen, Zugang und digitales Verständnis	1	2	3	4	5	6	7	8	Game Producer (m/w) haben ein ausgeprägtes und umfassendes Verständnis für die komplexen Zusammenhänge in der digitalen Spieleentwicklung. Sie können sowohl allgemeine als auch spezialisierte digitale Anwendungen (z. B. Spiele-Engines, Künstliche Intelligenz, Virtual Reality, Multiplayer-Netzwerkprotokolle und Grafikrendering) und Technologien selbstständig und sicher anwenden. Sie sind in der Lage, auch komplexe und unvorhergesehene Herausforderungen eigenständig und im Team flexibel zu bewältigen und können neue Spiele, Funktionen und innovative Lösungen eigenständig entwickeln und umsetzen.
1 - Umgang mit Informationen und Daten	1	2	3	4	5	6	7	8	Der Umgang mit großen Daten- und Informationsmengen ist für Game Producer (m/w) selbstverständlich. Sie sammeln, analysieren und bewerten in ihrer Arbeit kontinuierlich Spieldaten und Spielerinteraktionen, um daraus Anwendungen und Lösungen für komplexe Herausforderungen und Designentscheidungen zu entwickeln.
2 - Kommunikation, Interaktion und Zusammenarbeit	1	2	3	4	5	6	7	8	Game Producer (m/w) sind im ständigen Austausch untereinander und verwenden dabei digitale Anwendungen zur Kommunikation, Zusammenarbeit und Dokumentation auf höchstem Niveau.

Kompetenzbereich	Kompetenzstufe(n) von ... bis ...								Beschreibung
3 - Kreation, Produktion und Publikation	1	2	3	4	5	6	7	8	Game Producer (m/w) verwenden Methoden für die automatisierte Analyse und Auswertung großer Datenmengen in verschiedenen spielrelevanten Kontexten. Sie erstellen digitale Informationen und Spieldaten routiniert und selbstständig und bereiten diese für bestehende und neue Spielmechaniken und Features auf.
4 - Sicherheit und nachhaltige Ressourcennutzung	1	2	3	4	5	6	7	8	Game Producer (m/w) beurteilen die für ihre Arbeit relevanten Datenschutz- und Sicherheitsregeln und können diese eigenständig in ihrer Tätigkeit anwenden und in ihrem Verantwortungsbereich für die Einhaltung und Umsetzung dieser Regeln sorgen. Zudem tragen sie zur Entwicklung neuer Maßnahmen zur Datensicherheit im Spielentwicklungsprozess bei.
5 - Problemlösung, Innovation und Weiterlernen	1	2	3	4	5	6	7	8	Game Producer (m/w) entwickeln selbstständig und im Team digitale Lösungen für komplizierte Fragestellungen, die während des Entwicklungsprozesses aufkommen. Sie entwerfen neue Features und Mechaniken, auch für vage oder schlecht definierte Problemstellungen.

## Ausbildung, Zertifikate, Weiterbildung

### Typische Qualifikationsniveaus

- Beruf mit Kurz- oder Spezialausbildung
- Beruf mit höherer beruflicher Schul- und Fachausbildung
- Akademischer Beruf

### Ausbildung

#### BHS - Berufsbildende höhere Schule [nqr<sup>v</sup>](#)

- Elektrotechnik, Informationstechnologie, Mechatronik

#### Hochschulstudien [nqr<sup>vii</sup>](#) [nqr<sup>viii</sup>](#)

- Informatik, IT
  - Informatik, Computer- und Datenwissenschaften
  - Medieninformatik, Mediendesign

### Spezielle Aus- und Weiterbildungslehrgänge

- Elektrotechnik, Informationstechnologie, Mechatronik

### Zertifikate und Ausbildungsabschlüsse

- Ausbildungen im Bereich Videospiele
  - Basislehrgang VR/AR/Game-Design
  - Game Developer mit Unity
  - Games Programming Diploma

### Weiterbildung

#### Fachliche Weiterbildung Vertiefung

- 3D Computergrafik und -animation

- Analyse von Big Data
- Artificial Intelligence
- Augmented Reality
- Computerlinguistik
- E-Learning
- Grafikdesign
- Programmierung von Simulationssoftware
- Softwaredesign
- UI-Entwicklung
- Virtual Reality
- Visuelle Effekte

#### **Fachliche Weiterbildung Aufstiegsperspektiven**

- Spezielle Aus- und Weiterbildungslehrgänge - Elektrotechnik, Informationstechnologie, Mechatronik
- Spezielle Aus- und Weiterbildungslehrgänge - Fachspezifische Universitäts- und Fachhochschullehrgänge
- Hochschulstudien - Informatik, Computer- und Datenwissenschaften

#### **Bereichsübergreifende Weiterbildung**

- Datenschutz
- Datensicherheit
- Teammanagement

#### **Weiterbildungsveranstalter**

- Betriebsinterne Schulungen
- Fachverband Unternehmensberatung, Buchhaltung und IT
- Hersteller- und Zulieferbetriebe
- Fachmesse- und Tagungsveranstalter
- Erwachsenenbildungseinrichtungen und Online-Lernplattformen
- Fachhochschulen
- Universitäten

#### **Deutschkenntnisse nach GERS**

B2 Gute bis C1 Sehr gute Deutschkenntnisse

Sie müssen Arbeitsanweisungen verstehen und umsetzen sowie umfassend im Team kommunizieren können. Im Mittelpunkt ihrer Tätigkeit steht die Zusammenarbeit und Abstimmung mit verschiedenen Teammitgliedern, wobei gute Sprachkenntnisse für eine effektive Kommunikation und die technische Dokumentation erforderlich sind. Für den Einstieg in die Ausbildung sollte bereits eine überdurchschnittliche Sprachbeherrschung (Niveau B2) vorhanden sein.

#### **Weitere Berufsinfos**

##### **Selbstständigkeit**

Eine selbständige Berufsausübung ist im Rahmen eines freien Gewerbes möglich.

##### **Arbeitsumfeld**

- Arbeit am Bildschirm
- Home Office
- Ortsunabhängiger Arbeitsplatz
- Ständiges Sitzen

##### **Berufsspezialisierungen**

ComputerspieleproduzentIn

Game Engine Developer (m/w)

Online Game Developer (m/w)  
SpieleentwicklerIn

Game-UX-Designer (m/w)  
Game 3D Artist (m/w)  
Game Artist (m/w)  
GamedesignerIn  
Level Designer (m/w)  
VFX Artist (m/w)

ComputerspieleprogrammiererIn  
Game Programmer (m/w)  
Unity Game Developer (m/w)

Game-TesterIn  
Game Quality Assurance Engineer (m/w)

#### **Verwandte Berufe**

- InformatikerIn
- IT-ProjektmanagerIn
- IT-QualitätsmanagerIn
- SoftwareentwicklerIn

#### **Zuordnung zu BIS-Berufsbereichen und -obergruppen Elektrotechnik, Elektronik, Telekommunikation, IT**

- **Softwaretechnik, Programmierung**

Medien, Grafik, Design, Druck, Kunst, Kunsthandwerk

- Grafik, Design

#### **Zuordnung zu AMS-Berufssystematik (Sechssteller)**

- 680612 Gamedesigner/in (Gameproducer/in)

#### **Informationen im Berufslexikon**

-  Game Producer (m/w)

#### **Informationen im Ausbildungskompass**

-  Game Producer (m/w)

Dieses Berufsprofil wurde aktualisiert am 01. November 2025.